

LES DEMEURURES DE  
L'ÉPOUVANTE

# Esprit es-tu là ?

SCENARIO SUPPLEMENTAIRE



Guide de l'Investigateur

Auteur : Mat

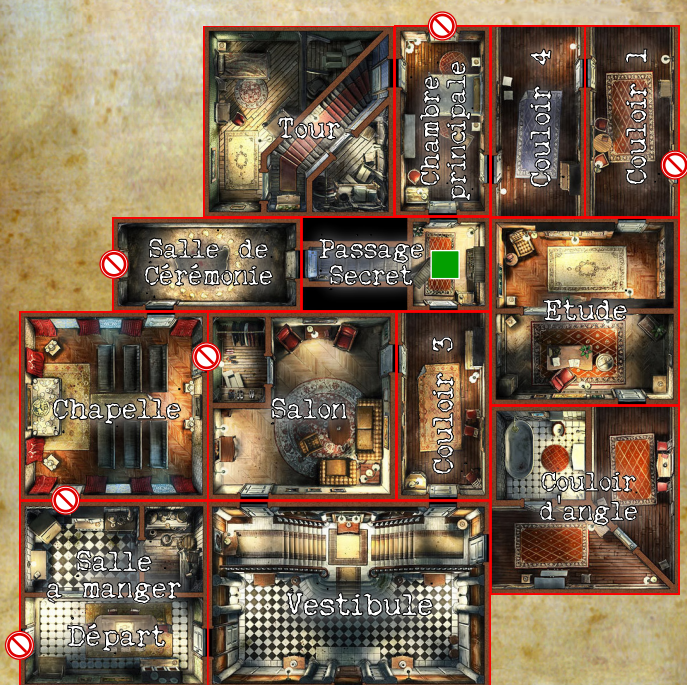
Mise en forme : Eskilax

<http://epouvante.goldzoneweb.info>

# Esprit es-tu là ?

## Préparer le plateau

Placez les tuiles Plateau, les marqueurs Eléments de Salle et les marqueurs Porte Scellée comme sur le schéma :



 **Barricade**

 **Porte Scellée**

## L'Histoire Jusque là

*Lord Swan est un personnage éminent de la haute société de la ville d'Arkham.*

*Membre de plusieurs clubs très selects, ce gentleman issu de la vieille noblesse anglaise est connu pour l'intérêt qu'il porte aux choses de l'étrange. Livres anciens, statues venant de contrées récemment explorées, parchemins écrits dans des langues oubliées, sa collection est reconnue et renommée.*

*C'est donc avec surprise pour certains, ou au contraire avec la certitude que cela arriverait un jour, que vous avez reçu une invitation à l'une des soirées mondaines du Lord. Vous avez dépoussiéré vos plus beaux habits, pioché dans le répertoire vos meilleures anecdotes et avez répondu par votre présence, prêt à frayer avec le gotha d'Arkham.*

*Vous êtes arrivé le soir dit, sous un ciel menaçant, devant ce lourd manoir datant du XVIIème siècle, aux murs marqués par les ans.*

*Le maître d'hôtel, à l'accent trahissant des origines elles aussi anglo-saxonnes, vous sauve in extremis de la pluie en vous ouvrant l'imposante porte en chêne.*

*En traversant la majestueuse entrée vos regards ont été attirés par les trophées de têtes d'animaux exotiques accrochés aux murs, côtoyant des sculptures tribales aux positions obscènes.*

*Dans le salon décoré de tapisseries*

*orientales, une quinzaine d'invités, sans s'arrêter de discourir, tournent négligemment vers vous un regard dédaigneux de qui juge sur pied l'origine sociale de son prochain.*

*Lord Swan, dans une redingote d'un autre âge, avance jusqu'à vous avant de vous conduire vers un groupe de trois personnes.*

*"Ah cela me fait vraiment plaisir que vous soyez venu. Laissez moi vous présenter l'ensorcelante Mlle Phoenix, donnez lui quelques minutes et vous serez sous le charme hmmm. Voici le génial Arnold Philbin, il est auteur de roman d'horreur, comme c'est original n'est ce pas ? Et bien entendu on ne le présente plus le célèbre anthropologue Winslow Leech, qui nous revient tout droit des colonies d'Afrique de sa Majesté, un voyage exceptionnel qu'il nous narrera avec passion. Et vous même mes amis parlez nous donc de vous"*

*(Les joueurs peuvent se présenter)*

*Rattrapant rapidement votre retard, un petit four dans une main, un verre de vin français dans l'autre, vous voilà à écouter la énième anecdote de Leech sur sa remontée de l'Okavango en chaise à porteurs. Malgré tout vos efforts, son récit commence rapidement à vous ennuyer.*

*Heureusement, Lord Swan vous porte secours une nouvelle fois en proposant une séance de spiritisme pour divertir « ses meilleurs convives ».*

*La soirée commence enfin.*

# Règles spéciales

Ce scénario nécessite un minimum de trois investigateurs pour être intéressant. Idéalement il faut le jouer à quatre investigateurs.

## Rôle secret

Dans ce scénario les investigateurs recevront une carte secrète, qui devra le rester le plus longtemps possible. Ils ne peuvent pas délibérément la montrer à un autre Investigateur ou au Gardien

**Après la révélation de la carte Objectif, les investigateurs pourront, s'ils le désirent, attaquer un autre investigateur, comme s'il était un monstre.**

Tant que l'objectif final n'a pas été révélé, lors de la mort d'un investigateur, le joueur prend automatiquement un nouveau personnage sans révéler sa carte rôle secret. Ce nouveau personnage est l'un des nombreux invités de lord Swan qui se cachait jusque là. Le joueur place son nouveau personnage dans le vestibule. Après la révélation de l'objectif final, lorsqu'un investigateur meurt il est éliminé et révèle sa carte rôle secret.

**Tour de jeu :** dans ce scénario les investigateurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur ayant le marqueur « premier joueur ». A la fin de chaque tour de jeu, le joueur ayant le marqueur « *premier joueur* » le passe au joueur investigateur se trouvant à sa gauche.

## Préparation des Investigateurs

1. **Choisir les investigateurs :** Chaque joueur choisit un investigateur et reçoit la Carte Personnage correspondante, ses cartes Traits ainsi que le nombre de Pions Point de Compétence correspondant.
2. **Choisir les traits :** Chaque joueur choisit deux des Cartes Traits (une avec de la force et une avec de l'intelligence)
3. **Placer les figurines :** Chaque joueur place la figurine correspondant à son investigateur dans la zone de départ
4. **Rôles secrets :** Chaque investigateur tire au hasard une carte dans le paquet des rôles secrets
5. **Premier joueur :** Choisissez au hasard un joueur investigateur, ce dernier prend le marqueur « *premier joueur* ».

Auteur : Mat

Adaptation Graphique : Eskilax

Relecture : Maester, Mella, Vlad